



# Scenariusze zajęć dla Klasy I

Cyfrowe wędrówki.  
Autorski program nauczania  
informatyki dla klas I-III  
– załącznik



Scenariusze zajęć są załącznikiem do autorskiego programu nauczania Cyfrowe Wędrówki. Autorzy: Agnieszka Chomicka-Bosy, Joanna Apanasewicz, Krzysztof Jaworski.

Korekta językowa: Katarzyna Gańko, Anna Krawczyk

Redakcja merytoryczna: Anna Krawczyk

Skład, opracowanie graficzne i dostosowanie WCAG: Spółdzielnia Socjalna FADO

Program uzyskał pozytywną opinię nauczyciela metodyka.

Opinia metodyczna: Jolanta Okuniewska

Lider



Partner



Politechnika Łódzka



Projekt współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014 – 2020.



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego



# Scenariusze zajęć dla Klasy I

## Spis treści

1,2. Poznajemy komputery	4
3. Komputery wokół nas	7
4. Jak to włączyć, czyli o uruchamianiu programów w komputerze	9
5. Poznajemy klawiaturę	11
6. Dzień Kropki	13
7. Moja wizytówka	15
8. W stylu Giuseppe Arcimbolda	17
9. Tabletowe zasady	19
10. Spotkanie z kodowaniem – codeweeekowe zabawy	21
11. Smartfon marzeń	24
12. Smartfon marzeń dla bliskiej osoby	26
13. Fabryka płatków śniegu	28
14. Trasa Świętego Mikołaja – świąteczne zabawy nie tylko z kodowaniem	30
15. Chmury wyrazowe	32
16. Nasza klasowa tablica – padlet	34
17. Spotkanie z kodowaniem – komendy: przeciągnij i upuść	36
18. Muzyczne marzenia	39
19. Wszyscy do góry, jak skaczą kangury, czyli podskoki w Scratchu Juniorze	41
20. Spotkanie z kodowaniem – sekwencje i debugowanie	43
21. Dzień Bezpiecznego Internetu – o nawykach i rytuałach cyfrowych	45
22. Spotkanie z kodowaniem – labirynt (Scratch Junior)	47
23. Zabawy z rozszerzoną rzeczywistością – moje państwo	49
24. Spotkanie z kodowaniem – pętle	52
25. Chronimy słońce ze Scratchem Juniorem	54
26. Dla ciebie, mamo...	56
27. Kreatywne kolorowanki naszej klasy	58
28. Najsmaczniejszy słownik świata – scenariusz z okazji Dnia Dziecka	60
29. Zabawy z kodowaniem - Kodable	62
30. Wakacje	64

## 1,2. Poznajemy komputery

### Ile czasu potrzebujemy?

90 min

### Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.1.2; 7.3.2.**

- Stworzymy pracę plastyczną – narysujemy wnętrze komputera.
- Opowiemy o naszych wyobrażeniach wnętrza komputera.
- Stworzymy własny komputer w oparciu o gotowy szablon lub kolorowe kartki.
- Zobaczymy, co ma jednostka centralna w środku.

### Co warto zrobić wcześniej?

Nasze pierwsze i drugie zajęcia komputerowe odbędą się poza pracownią informatyczną.

Wydrukuj [kartę do pracy plastycznej „Jak wygląda wnętrze komputera”](#) [link-1] lub przygotuj zwykłą, białą kartkę.

Wydrukuj [szablony do stworzenia własnego komputera](#) [link-2] lub przygotuj kolorowy i biały papier.

Jeśli masz taką możliwość, poproś rodziców o pomoc w dostarczeniu do szkoły starej jednostki centralnej z odkręconą boczną ścianką, tak aby dostęp do jej wnętrza był łatwiejszy.



[link-1]



[link-2]

## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Rysuję, jak wyobrażam sobie wnętrze komputera.
- Prezentuję swój rysunek / opowiadam o nim.
- Tworzę własny komputer według podanego szablonu lub z wykorzystaniem kolorowych kartek.
- Opowiadam o swoim komputerze.
- Nazywam przynajmniej jeden element znajdujący się w środku jednostki centralnej komputera.

### Do dzieła!

#### Pierwsza jednostka lekcyjna:

1. Zaproponuj dzieciom rozmowę o tym, co się dzieje w środku komputera. Zapytaj: Jak wygląda jego wnętrze? Czy jest tam bałagan, chaos? A może wręcz przeciwnie?
2. Poproś dzieci, by przenieśli swoje wyobrażenia o wnętrzu komputera na [karcie pracy](#) lub zwykłą, białą kartkę.
3. Zachęć dzieci do podzielenia się wrażeniami i opowiedzenia o tym, co narysowały.
4. Stwórz wspólnie z dziećmi galerię waszych prac, wykorzystując do tego np. tablicę korkową.

#### Druga jednostka lekcyjna:

Nawiąż do ostatniego tematu i powstałych prac związanych z wnętrzem komputera. Zaprezentuj dzieciom jednostkę centralną (tę z odkręconą ścianką, dostarczoną przez rodziców). Pokaż, co kryje w środku. Jeśli masz taką możliwość, pozwól chętnym na odkręcenie niektórych elementów (tutaj będzie potrzebny przynajmniej jeden śrubokręt).

Spróbujcie wspólnie odszukać: pamięć, procesor, płytę główną.

Zapytaj dzieci, czy domyślają się, jaką funkcję pełnią te elementy w komputerze. Możesz wcześniej przeczytać artykuł [„Budowa jednostki centralnej”](#).

Stwórzcie teraz swoje własne komputery. Możesz wykorzystać [gotowe szablony](#) lub po prostu rozdać kolorowe kartki. Jest spora szansa, że nie wszystkim uda się skończyć tworzenie swoich komputerów na lekcji. Poproś dzieci, aby dokończyły pracę w świetlicy lub w domu i przyniosły projekty

następnego dnia do szkoły. Dajcie sobie przestrzeń na prezentację prac i opowieści o stworzonych komputerach.

## Zasoby:

Webinary [„Jak wygląda wnętrze komputera?”](#) [link-1] i [„Jak działają komputery?”](#) [link-2], które powstały w ramach projektu Amazon StEM Kindloteka

[Love letters for Computers](#) [link-3] – strona anglojęzyczna, w przeglądarce Chrome lub Edge pojawi się przetłumaczona

[„Zbuduj swój własny komputer”](#) [link-4] – szablonowe części komputera

[Przykłady prac dzieci z ćwiczeniem „Jak wyobrażam sobie wnętrze komputera?”](#) [link-5]

[Blog Joanny Apanasewicz](#) [link-6] jako inspiracja do przeprowadzenia lekcji „Poznajemy komputery”

[Szablon do stworzenia własnego komputera](#) [link-7]

Wzór polskojęzycznej [karty pracy](#) [link-8] (powstałej na podstawie oryginału)

Artykuł dla nauczyciela [„Budowa jednostki centralnej”](#) [link-9]



[link-1]



[link-2]



[link-3]



[link-4]



[link-5]



[link-6]



[link-7]



[link-8]



[link-9]

## 3. Komputery wokół nas

### Ile czasu potrzebujemy?

45 min

### Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.3.1; 7.3.2; 7.3.3; 7.5.1.**

- Stworzymy zasady, które będą nas obowiązywały w sali komputerowej.
- Nazwiemy elementy składowe zestawu komputerowego.
- Dowiemy się, czym jest pulpit, ikona, jak poruszać się myszą komputerową.
- Uruchomimy przeglądarkę.

### Co warto zrobić wcześniej?

To będą pierwsze zajęcia w sali komputerowej. Pomyśl, jak usadysz dzieci przy komputerach (dobrze, jeśli ta sama osoba/para siedzi zawsze przy tym samym sprzęcie). Wydrukuj kartę pracy.

### Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Znam zasady, które obowiązują w sali komputerowej.
- Nazywam elementy składowe zestawu komputerowego.
- Wiem, jak uruchomić komputer i go wyłączyć.
- Wiem, jak posługiwać się myszą.
- Wiem, co to pulpit, ikona.
- Uruchamiam menu START.
- Wpisuję wybrany wyraz w pasek przeglądarki, przeglądam wyniki, które się pokazują.



## Do dzieła!

1. Poproś, aby dzieci wybrały sobie komputery i zapamiętały to miejsce, gdyż zawsze będą siadały przy tym samym.
2. Zastanówcie się wspólnie, jakie zasady będą obowiązywały podczas pracy w tej sali (czy to będą takie same zasady, jakie obowiązują w waszej sali lekcyjnej?).

Uwaga!: Z pewnością sala informatyczna posiada swój regulamin.

Zapewne większość wpisów w tym regulaminie będzie niezrozumiała dla uczniów. Warto więc stworzyć regulamin zapisany językiem dzieci, który merytorycznie będzie pokrywał się z tym ogólnym. W stworzonym przez was regulaminie powinny się znaleźć najważniejsze zapisy: siadamy zawsze przy tym samym komputerze, nie jemy, nie pijemy podczas pracy przy sprzęcie.

3. Zapisz zasady zaproponowane przez dzieci. Zawieście je w widocznym miejscu.
4. Nazwijcie poszczególne elementy zestawu komputerowego: jednostka centralna, monitor, klawiatura i mysz. Jeśli w twojej pracowni są laptopy, wskażcie, że w jednej obudowie mieści się ekran, klawiatura, jednostka centralna i touchpad lub dodatkowo mysz.
5. Pokaż, jak się uruchamia komputer. Wyjaśnij, czym jest pulpit, a czym ikony. Kliknij menu START, poproś dzieci o wyjaśnienie, czym ono jest.
6. Pokaż, co pojawi się na monitorze, gdy napiszemy w przeglądarce słowo komputer. Następnie kliknij w zakładkę „Grafika”. Chętne dzieci mogą zrobić to samo: wpisać słowo komputer i kliknąć „Grafika”. Poproś, aby dzieci, które potrafią pisać, pomagały tym, które mają z tym problem.
7. Porozmawiajcie o tym, jakie obrazy pokazuje nam przeglądarka.
8. Pokaż, jak prawidłowo wyłącza się komputer.

Rozdaj [karte pracy](#), która będzie wyzwaniem dla chętnych. Nie nazywaj jej „pracą domową” – nie brzmi to zbyt zachęcająco. Zadaniem dzieci będzie znalezienie różnych komputerów wokół nas (w banku, aptece, księgarni, sklepie). Czy komputery zawsze wyglądają tak, jak ten w sali komputerowej?

Zasoby: [Karta pracy](#) [link-1]



[link-1]



## 4. Jak to włączyć,

czyli o uruchamianiu programów w komputerze

Ile czasu potrzebujemy?

45 min

Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.3.1; 7.3.2; 7.5.1.**

- Dowiemy się, jak uruchomić program Paint.
- Nauczymy się, jak pomniejszyć, powiększyć, zamknąć okno.
- Nauczymy się sprawnie posługiwać myszą.
- Przypomnimy sobie, jak się uruchamia przeglądarkę.

Co warto zrobić wcześniej?

Zajęcia nie wymagają wcześniejszych przygotowań.

**Kryteria sukcesu (dla ucznia):**

- Umiem uruchomić program Paint.
- Umiem pomniejszyć, powiększyć i zamknąć okno.
- Umiem uruchomić przeglądarkę, wpisać w nią wyraz.
- Posługuję się myszą, przeciągając nią wybrane elementy.

**Do dzieła!**

1. Sprawdź, czy dzieci pamiętają, jak włączamy komputer, poproś o uruchomienie menu START, a następnie o wyszukanie programu Paint (charakterystyczna ikonka palety z pędzlem). Możecie też wyszukać program przy użyciu lupki. Najwygodniej jest utworzyć skrót do programu na pulpicie.

2. Omówcie wspólnie, co oznaczają symbole: minimalizuj, powiększ okno, zamknij. Poproś, aby dzieci wykonały twoje polecenia: zamknij okno/program, uruchom program, zminimalizuj okno itd.
3. Zapytaj teraz, czy ktoś pamięta, jak korzysta się z przeglądarki. Nazwij przeglądarkę, z której korzystacie. Wpisz w nią dowolny wyraz i sprawdź, jakie wyniki poszukiwań się pojawią. Poproś o to samo uczniów. Zaproponuj jakiś łatwy do napisania wyraz, np. kot. Zachęć uczniów do wypowiedzi o tym, co się wydarzyło na ekranie komputera.
4. Zaproponuj uczniom grę na stronie internetowej, dzięki której nauczą się sprawnie posługiwać myszą. Proponujemy dwie, do wyboru: Spacecraft Assemble lub Konstruktor. Obie gry polegają na przeciąganiu elementów we wskazane miejsce.
5. Na koniec lekcji podsumujcie, czego się nauczyliście.

## Zasoby:

Gry ułatwiające naukę sprawnego posługiwania się myszą: [Spacecraft Assemble](#) [link-1] lub [Konstruktor](#) [link-2].



[link-1]



[link-2]

## 5. Poznajemy klawiaturę

### Ile czasu potrzebujemy?

45 min (jeśli chcesz, aby dzieci wykonały własną klawiaturę, zarezerwuj dodatkowe 45 min)

### Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.3.1; 7.3.2; 7.5.1.**

- Poznamy wybrany edytor tekstu, np. Word.
- Dowiemy się, do czego służą klawisze: spacja, Delete, Backspace, Shift.

### Co warto zrobić wcześniej?

Jeśli chcesz zrobić z dziećmi ich własną klawiaturę (zachęcamy do tego), wydrukuj pierwszą i drugą stronę [z karty pracy „Stwórz klawiaturę”](#).

Zadania umieszczone w dokumencie możesz wykorzystać jako aktywności do wykonania podczas zabaw z powstałą klawiaturą.

### Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Wiem, gdzie na klawiaturze znajdują się klawisze: spacja, Backspace, Delete, Shift.
- Używam spacji, aby oddzielać od siebie zapisane wyrazy.
- Używam klawisza Backspace do usuwania znaku stojącego przed kursorem.
- Używam klawisza Delete do usuwania litery po prawej stronie kursora.
- Używam klawisza Shift do tworzenia wielkich liter.
- Uruchamiam program Word.
- Potrafię napisać w programie Word swoje imię i imię koleżanki/kolegi.

### Do dzieła!

1. Poproś uczniów o uważne przyjrzenie się klawiaturze. Jakie klawisze tam są? Czy któreś są im już znane? Dzisiaj odkryjemy tajniki czterech klawiszy.
2. Poproś dzieci o uruchomienie komputera i wyszukanie np. Worda.

Podobnie jak w przypadku Painta, tak i tu warto mieć skrót programu na pulpicie.

3. Poproś dzieci o napisanie dowolnego wyrazu w edytorze tekstu. Wystarczy też po prostu ciąg znaków.
4. Zwróć uwagę dzieciom na kursor myszy. Jest on zawsze po znaku, który ostatnio napisaliśmy. A co zrobić, żeby kursor znalazł się w środku wyrazu? A na początku?
5. Spróbujcie teraz nazwać funkcję klawiszy Delete oraz Backspace. Co się dzieje ze znakami, gdy naciśniesz te klawisze?
6. Poproś dzieci o napisanie swojego imienia. Potrzebny będzie do tego klawisz Shift.
7. Obok swojego imienia uczniowie mają napisać także imię koleżanki/kolegi. Co zrobić, aby to imię było oddzielnym wyrazem? Tak, klawisz spacji przyjdzie nam z pomocą.
8. Warto dać chwilę dzieciom na zabawę z pisanem wyrazów.
9. Pokaż, że klawisze potrafią też wydawać dźwięki i rysować – do tych eksperymentów idealna będzie strona [patatap.com](https://patatap.com). Przydadzą się też słuchawki. Jeśli ich nie ma w waszej pracowni, nie szkodzi – możecie umówić się na wyciszenie dźwięków systemowych i korzystanie tylko z opcji wizualnej.
10. Podsumowanie zajęć: czego się dzisiaj nauczyłeś/nauczyłaś?

## Wiedza dla nauczyciela:

Spacja – to najdłuższy klawisz na klawiaturze. Służy do oddzielania znaków i wyrazów.

Delete [czytaj: dilit] – usuwa znak po prawej stronie kursora.

Backspace [czytaj: bekspejs] – usuwa znak po lewej stronie kursora.

Shift – służy m.in. do pisania wielkich liter. Gdy palcem lewej ręki przytrzymasz Shift, a dodatkowo palcem prawej ręki naciśniesz klawisz z literą, np. A, literę tę napiszesz jako wielką.

## Zasoby:

- Strona, na której można eksperymentować z dźwiękami i rysunkami na klawiaturze: [patatap.com](https://patatap.com) [link-1]
- [Karta pracy „Stwórz klawiaturę”](#) [link-2]



[link-1]



[link-2]

## 6. Dzień Kropki

### Ile czasu potrzebujemy?

45 min

### Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 3.1.1; 3.1.4; 7.1.2; 7.2.1; 7.1.3.**

- Poznamy i zwizualizujemy swoje supermoce.
- Będziemy doskonalić umiejętność posługiwania się myszą.
- Nauczymy się wykonywania zrzutu ekranu przy pomocy klawisza PRTSC oraz zapisywania obrazu.

### Co warto zrobić wcześniej?

- Przygotuj wcześniej wirtualną kropkę, pod którą ukryjesz zdjęcie swojej supermocy. Oto instrukcja:
- Wejdź na stronę: [www.koalastothemax.com](http://www.koalastothemax.com).
- Na końcu adresu strony umieść ukośnik (/) oraz znak zapytania.
- W nowym oknie otwórz teraz [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com), a następnie wybierz zdjęcie, które przedstawia twoją supermoc. Skopiuj adres grafiki (naciśnij prawy przycisk myszy, gdy kursor będzie na zdjęciu).
- Wróć do strony [www.koalastothemax.com](http://www.koalastothemax.com), zaraz za pytajnikiem w adresie strony (bez spacji) wklej adres grafiki i zatwierdź klawiszem Enter.
- Pojawi się wówczas duża kropka, jednak jeśli będziesz poruszać po niej kursorem, zacznie dzielić się na mniejsze i mniejsze – aż wklejony obrazek pojawi się nam w formie niewielkich, tych kropeczek.

Dodatkowo warto wcześniej przeczytać dzieciom książkę „Kropka” Petera H. Reynoldsa lub obejrzeć z nimi film.

Porozmawiajcie też o swoich supermocach (pasjach, zainteresowaniach).

Zapoznaj się z [aplikacją Geoboard](http://apps.mathlearningcenter.org) na stronie [apps.mathlearningcenter.org](http://apps.mathlearningcenter.org).

## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Wiem, dlaczego Dzień Kropki jest świętem zdolności i pasji.
- Znam i nazywam swoje supermoce.
- Potrafię zwizualizować swoją supermoc, np. za pomocą gumek.
- Zapisuję powstały projekt w formie zrzutu ekranu za pomocą klawisza PRTSC.

### Do dzieła!

1. Na rozgrzewkę zaproponuj dzieciom zagadkę ukrytą w kropce, która wcześniej została przygotowana.
2. Poproś chętne dziecko o podzielenie kropki na twoim komputerze (trzeba wykonać szybkie ruchy myszką w obrębie pojawiających się kropek).
3. Zachęć dzieci do odgadywania, jaka jest twoja supermoc.
4. Następnie zadaniem dzieci jest zwizualizowanie swojej supermocy za pomocą kolorowych gumek na okrągłej czarnej tablicy – w [aplikacji Geoboard](#).
5. Zaprezentuj dzieciom, jak korzystać z aplikacji (weź dowolny kolor gumki, przenieś na czarną okrągłą tablicę, następnie – dotykając końców gumki – przedłuż ją, zmień położenie, a nawet kolor).
6. Po skończonej pracy poproś dzieci o nazwanie supermocy swoich sąsiadów z ławki.
7. Zaproponuj dzieciom zapisanie projektu jako zrzutu ekranu (klawisz PRTSC, wklejenie w programie Paint/Word i zapisanie w wyznaczonym miejscu – folder, pulpit).
8. Podsumuj zajęcia.

### Zasoby:

- [Aplikacja Geoboard](#) [link-1]
- [Film „Kropka”](#) [link-2]
- <https://www.koalastothemax.com> [link-3]
- [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com) [link-4]



[link-1]



[link-2]



[link-3]



[link-4]

# 7. Moja wizytówka

## Ile czasu potrzebujemy?

45 min

## Czego się nauczymy?

Podstawa programowa: 7.2.2; 7.2.3; 7.3.1; 7.3.

- Dowiemy się, czym jest wizytówka, jakie są jej cechy.
- Stworzymy swoją wizytówkę.
- Nauczymy się ustawiać nowe tło pulpitu komputera.

## Co warto zrobić wcześniej?

Porozmawiaj z uczniami o tym, czym jest wizytówka, jakie informacje na niej znajdują się, po co ludzie noszą przy sobie wizytówki.

Wskażcie cechy dobrej wizytówki: jest czytelna, zawiera najważniejsze dane (twoje imię i nazwisko, kim jesteś, twój telefon, adres e-mailowy i inne).

## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Wiem, czym jest wizytówka, po co ludzie noszą je przy sobie.
- Wiem, jakimi cechami charakteryzuje się dobra wizytówka.
- Wykonuję swoją wizytówkę w [programie graficznym](#).
- Ustawiam swoją wizytówkę jako tło na pulpicie komputera, przy którym pracuję.

## Do dzieła!

1. Ustalcie, co będzie znajdowało się na waszych wizytówkach. Może to będzie imię dziecka i symbol tego, czym się interesujecie lub zawodu, który chciałoby wykonywać, gdy dorośnie?



2. Zapoznaj dzieci z możliwościami [aplikacji ABCya](#). Pokaż, jak wykorzystać dostępne w niej narzędzia. Wizytówkę można wykonać także w programie Paint.
3. Poproś, aby wykonane wizytówki uczniowie pobrali na komputer (jest taka opcja w szufladce menu, po prawej stronie).
4. Pokaż dzieciom, jak ustawia się tło pulpitu. Poproś o wykonanie tego samego – ustawienie swojej wizytówki jako tła.
5. Zagospodaruj czas pod koniec zajęć na to, aby dzieci opowiedziały o swoich wizytówkach.

## Zasoby:

[Aplikacja ABCya](#) lub program Paint



## 8. W stylu Giuseppe Arcimbolda

### Ile czasu potrzebujemy?

45 min

### Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 4.1.1; 5.3.2; 7.1.3; 7.3.1; 7.4.1.**

- Poznamy twórczość Giuseppe Arcimbolda.
- Utrwalimy umiejętność wykonywania zrzutu ekranu oraz zapisywania go we wskazanym miejscu.
- Poćwiczymy sprawne posługiwanie się myszą podczas przesuwania obiektów.

### Co warto zrobić wcześniej?

Zapoznaj się z twórczością Giuseppe Arcimbolda: [biografią](#) i [wybranymi obrazami](#). Wykorzystaj jego malarstwo na zajęciach zintegrowanych (plastyka, język polski).

### Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Znam tytuł wybranego obrazu Giuseppe Arcimbolda.
- Współpracuję przy tworzeniu kompozycji klasowej.
- Układam warzywa, owoce, rośliny w kompozycję przypominającą ludzką twarz.
- Sprawnie posługuję się myszą.
- Robię zrzut ekranu swojej pracy.
- Wklejam pracę w wybranym programie Paint/Word.
- Zapisuję plik w swoim folderze.

## Do dzieła!

1. Jeśli wcześniej dzieci poznały malarza, warto nawiązać do tej wiedzy i sytuacji, kiedy o nim mówiliście.
2. Na dużym monitorze lub tablicy interaktywnej uruchom [strone](#), na której można stworzyć własne dzieła w stylu Giuseppe Arcimbolda.
3. Pokaż dzieciom, na czym będzie polegała praca, wyjaśnij analogię do wcześniejszych zajęć związanych z twórczością malarza lub zajęć nawiązujących tematyką do jesieni. Obejrzyjcie [obrazy Arcimbolda i przykładowe prace dzieci](#).
4. Zaproponuj wspólne stworzenie pierwszej kompozycji.  
Uwaga!: przytrzymany klawisz Shift i kursor myszy podczas tworzenia projektu powiększa dany obiekt.
5. Przypomnij dzieciom, jak się robi zrzut ekranu (klawisz PRTSC), wklej obraz do dowolnego programu (Paint, Word), zapisz plik w wybranym folderze.
6. Zaproponuj dzieciom podobne działanie. Każde dziecko tworzy swoją kompozycję, robi zrzut ekranu, zapisuje w zaproponowanym przez ciebie programie, a następnie plik przenosi do swojego folderu.
7. Daj dzieciom możliwość obejrzenia swoich prac. Jeśli ktoś będzie chciał opowiedzieć o własnym dziele, daj mu taką szansę.
8. Podsumuj zajęcia.

## Zasoby:

- [Biografia](#) [link-1] i [wybrane obrazy](#) [link-2] Giuseppe Arcimbolda
- [Strona](#) [link-3], na której można stworzyć własne dzieła w stylu Giuseppe Arcimbolda



[link-1]



[link-2]



[link-3]

## Jeśli...

Jeśli według ciebie zrobienie zrzutu ekranu i zapisywanie go do pliku, a następnie przeniesienie go do folderu jest zbyt trudne dla twojej grupy, możesz ten etap pominąć. Gdy dzieci stworzą swoje kompozycje owocowo-warzywne, zaproś wszystkich na krótki klasowy wernisaż.

## 9. Tabletowe zasady

### Ile czasu potrzebujemy?

45 min

### Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.5.1; 7.5.2.**

- Stworzymy zasady korzystania z tabletów w klasie.
- Będziemy doskonalić umiejętność współpracy.

### Co warto zrobić wcześniej?

Tym razem – co warto zrobić później. Temat tabletów/smartfonów dobrze jest poruszyć podczas zebrania z rodzicami. Być może skorzystasz z filmu w ramach kampanii „Mama, tata, tablet”. Przedstaw zasady, które wypracowaliście podczas dzisiejszych zajęć. Wy tłumacz rodzicom, dlaczego czasami używacie tabletów na lekcji, z jakich stron/aplikacji korzystacie, jakie to daje korzyści, czego uczy. Rozdaj rodzicom tablety podczas zebrania, zaproponuj im kilka aktywności, zaproś na minilekcję z tabletami, tak jak to robisz z uczniami.

### Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Wymieniam przynajmniej trzy zasady korzystania z tabletów.
- Stosuję ustalone zasady w praktyce.

### Do dzieła!

1. Przedstaw dzieciom temat dzisiejszych zajęć.
2. Podzielcie się na grupy (po 2–3 osoby), ciągnąc patyczki kolorowe lub według zasady: „Dzisiaj jest ciepły dzień i wyjątkowo słoneczny” – każde dziecko mówi ze zdania kolejno jeden wyraz i w ten sposób następuje podział na grupy (tak na marginesie: zdania twórcie sami, to powyżej jest tylko propozycja).

3. Poproś dzieci, aby w grupie zapisały/narysowały zasady, które pomogą im w pracy z tabletami. Co będzie ważne, co potrzebne?
4. Przedstawcie efekty pracy każdego zespołu. Zwróćcie uwagę na punkty, które się powtarzają w grupach. Zanotujcie je z boku.
5. Z propozycji zespołów stwórz wspólnie z dziećmi jeden regulamin, który będzie obowiązywał wszystkich. Spisz go np. na arkuszu szarego papieru.
6. Ważny jest podpis każdego ucznia pod regulaminem. Sugeruje on zgodę na regulamin i potwierdza gotowość do przestrzegania go. Jeśli dzieci nie potrafią jeszcze pisać swoich imion, mogą "podpisać się" wybranym przez siebie znakiem lub odciskiem palca.
7. Miłym dopełnieniem dzisiejszej pracy będzie sympatyczny tablecik – narysowany, wycięty i przyklejony przez każdego ucznia do regulaminu.

## Zasoby:

**Film** w ramach kampanii „Mama, tata, tablet”



### Dobre praktyki:

1. Oznacz każdy tablet symbolem/literą/cyfrą, podobnie jak w sali komputerowej masz oznaczone komputery.
2. Z tabletu korzysta para uczniów (optymalne rozwiązanie). Staraj się zwracać uwagę na to, aby dzieci dzieliły się sprzętem podczas pracy.
3. Jeśli jest to możliwe, niech z danego tabletu korzysta ciągle ta sama para.
4. Nie robimy zdjęć innym osobom, nie nagrywamy innych bez ich zgody.
5. Szanujemy projekty innych, które będą zapisane w tablecie. Co to znaczy szanujemy? Porozmawiajcie o tym.
6. Po zakończonej pracy „usypiamy” tablety (brzmi dużo lepiej niż wyłączamy, w kontekście zakończenia pracy, „rozstania się” z tabletem).

### Co jeśli....

Jeśli nie pracujesz z tabletami w szkole, zaproponuj uczniom rozmowę o tym, jak oni wykorzystują swoje tablety i smartfony. Czy w ich domach są określone zasady korzystania ze sprzętu mobilnego? Jeśli tak, to jakie? Jeśli nie, to wspólnie spiszcie zasady, które powinny być przestrzegane. Zajęcia możesz przeprowadzić w podobny sposób jak w powyższym scenariuszu. Porusz ten temat na zebraniu z rodzicami.

# 10. Spotkanie z kodowaniem – codeweeekowe zabawy

## Ile czasu potrzebujemy?

45 min

## Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.1.2; 7.1.3; 7.3.1; 7.3.2; 7.4.1.**

- Będziemy doskonalić umiejętność tworzenia precyzyjnych instrukcji.
- Poznamy słowo algorytm.
- Nauczymy się jak zakodować ruchy w symbole, a następnie odczytywać symbole i wykonywać ruchy.

## Co warto zrobić wcześniej?

Przeczytaj o akcji [CodeWeek](#). Dołącz do akcji, rejestrując wydarzenie – np. tę lekcję.

Przygotuj: chleb tostowy (jedna kromka dla każdego dziecka), dżem/krem czekoladowy, nóż.

Obejrzyj przykładową [instrukcję](#) zakodowania przygotowania kanapki.

Być może pokusicie się, aby się stworzyć „profesjonalny” taniec robotów np. podczas zajęć wychowania fizycznego. Obejrzyjcie [inspiracje](#).

## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Wydaję precyzyjne instrukcje, jak zrobić kanapkę.
- Określam kolejność komend w dojściu do celu.
- Koduję ruchy w odpowiednie symbole.
- Odczytuję symbole, aby wykonać odpowiedni ruch.
- Potrafię podać przykład algorytmu przejścia przez jezdnię.

## Do dzieła!

1. Zaproś dzieci do programowania bez technologii. Kanapka z kremem czekoladowym jest najlepszym początkiem zajęć.
2. Połóż przed sobą: pieczywo tostowe, słoik kremu czekoladowego z odkręconym wieczkiem oraz nóż. Poproś dzieci, aby wydawały instrukcje/komendy, co masz po kolei zrobić, aby posmarować pieczywo kremem. Zaznacz, że jeśli pomyślnie uda się zrobić pierwszą kanapkę, wszystkim dzieciom przygotujesz kanapkę z kremem czekoladowym. To dopiero motywacja!
3. Słuchaj uważnie komend wydawanych przez dzieci, wykonuj je precyzyjnie, nawet jeśli nie są one właściwe. Będzie to informacja zwrotna, że komendę trzeba zmienić albo doprecyzować.
4. Ważne, żeby ostatecznie zadanie skończyło się obdarowaniem wszystkich słodką kanapką.
5. Po skończonym zadaniu warto zwrócić uwagę na to, że szereg komend, które wydały dzieci, to algorytm – algorytm na kanapkę z kremem czekoladowym.
6. Warto poszukać innych algorytmów wokół siebie: algorytm przejścia przez jezdnię, algorytm mycia zębów, algorytm na udaną zabawę. Być może jeden z takich algorytmów utrwalcie na kartce, np. w postaci rysunków przedstawiających czynności, które muszą po sobie nastąpić, aby osiągnąć cel.
7. Teraz czas na taniec. Włączcie ulubioną muzykę/piosenkę. Stwórzcie prosty układ taneczny. Następnie kroki zakodujcie w symbolach. Przykład: krok dostawny w lewo to strzałka w lewo, krok do przodu to strzałka w górę, krok do tyłu to strzałka do dołu. Jak oznaczycie podskok? A jak obrót? Zatańczcie zakodowany taniec.
8. Podsumuj zajęcia.

## Zasoby:

- [Instrukcja przygotowania kanapki](#) [link-1]
- [Taniec robotów](#) [link-2]
- [codeweek.eu](http://codeweek.eu)





[link-1]



[link-2]

### **Jeśli...**

Jeśli kodowanie tańca przypadnie wam do gustu, spróbujcie wrócić kiedyś do tych aktywności. Może podczas spotkania integracyjnego (dzieci i rodzice) nauczycie się tańczyć belgijkę, a potem w grupach stworzycie kod do tego tańca? Czy kody będą takie same we wszystkich grupach? Posłuchajcie [muzyki](#) i obejrzyjcie [taniec](#) (od 0:30). Wersja prostsza – tańczymy ciągle z tym samym partnerem. Zmiana partnera jest trudnym przedsięwzięciem tanecznym :)

Zabawa w programowanie offlinowe jest niezwykle atrakcyjna dla dzieci. Wykorzystuj tę możliwość przy różnych okazjach. „Ciepło-zimno” czy podchody to też zabawy z kodowaniem z tle. Wplataj je nie tylko na lekcjach zajęć komputerowych, ale na innych edukacjach również.

[Poznaj jeszcze kilka aktywności offline!](#)

# 11. Smartfon marzeń

## Ile czasu potrzebujemy?

45 min

## Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.3.1; 7.4.1; 7.4.2.**

- Poszerzymy i uporządkujemy wiedzę na temat nowoczesnych technologii w kontekście funkcjonowania rodziny.
- Będziemy doskonalić umiejętności selekcjonowania wartościowych form korzystania z nowoczesnych technologii oraz umiejętność argumentowania dokonywanego wyboru.

## Co warto zrobić wcześniej?

Zapoznaj się ze scenariuszem „[Smartfon marzeń](#)”.

Wydrukuj z w/w scenariusza załącznik nr 1 dla każdego ucznia/pary oraz załącznik nr 2.

Przygotuj białe kartki A4 (jedna kartka dla jednego ucznia) oraz klej, nożyczki, mazaki/kredki.

## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Dokonuję wyboru 10 najbardziej potrzebnych aplikacji spośród wielu innych.
- Wyjaśniam, dlaczego wybrałem(-am) te aplikacje.
- Objaśniam, do czego służą aplikacje.
- Tworzę własne aplikacje, wykorzystuję do tego puste ramki w karcie pracy.
- Porządkuję wybrane aplikacje według kryteriów: bezpieczeństwo, informacja, rozrywka, komunikacja.
- Prezentuję swój smartfon marzeń.

### **Do dzieła!**

1. Nawiąż do wcześniejszej lekcji, podczas której ustalaliście zasady tabletowe/smartfonowe.
2. Przedstaw temat dzisiejszych zajęć.
3. Poproś chętne dziecko/dzieci o rozdanie karty pracy z ikonkami (załącznik nr 1) oraz czystych kartek dla każdego ucznia/pary.
4. Zawieś na tablicy wydrukowane karty z załącznika nr 2.
5. Poproś dzieci, aby złożyły czystą kartkę na połowę, tworząc format A5. Do środka będą pobierały (czyli wycinały i wklejały) wybrane aplikacje. Nie może być ich więcej niż 10. Podczas „pobierania” aplikacji warto pamiętać o jej funkcjonalności: do czego ją wykorzystam, w czym mi pomoże. Można wykorzystać puste okienka, tworząc w nich symbole swoich własnych aplikacji.
6. Po zakończeniu zadania dzieci mogą ozdobić swoje smartfony, zabezpieczyć dostęp na przykład tajnym szyfrem.
7. Na koniec przychodzi czas na prezentację smartfonów i próbę klasyfikacji niektórych aplikacji do kryteriów zawieszonych na tablicy.
8. Spersonalizowane smartfony marzeń dzieci mogą zabrać do domu i porozmawiać na ich temat z rodzicami.

### **Zasoby:**

Scenariusz „[Smartfon marzeń](#)”



# 12. Smartfon marzeń dla bliskiej osoby

## Ile czasu potrzebujemy?

45 min

## Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 1.2.3; 7.2.1; 7.3.1; 7.3.2.**

- Poznamy aplikację Scratch Junior.
- Poznamy funkcję klocka „kiedy duszek dotknięty”.
- Nauczymy się tworzyć własne duszki w edytorze graficznym.
- Dowiemy się, które klocki zaczynają i kończą skrypty.

## Co warto zrobić wcześniej?

W Scratchu Juniorze możesz pracować na komputerze lub tablecie (aplikacja dla systemu [Android](#) i [iOS](#)). Pobierz i zainstaluj program przed zajęciami.

Zobacz przykład zajęć [ze smartfonem marzeń](#) (od s. 57).

## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Uruchamiam aplikację Scratch Junior.
- Tworzę nowy projekt.
- Zapisuję projekt i nadaję mu tytuł „Smartfon marzeń”.
- Używam w skrypcie bloczka „kiedy duszek dotknięty”.
- W edytorze graficznym aplikacji tworzę nowego duszka.
- Używam w skrypcie czerwonego bloczka dla zakończenia kodu.

## Do dzieła!

1. Nawiąż do wcześniejszej lekcji, podczas której tworzyliście smartfony marzeń.
2. Przedstaw temat zajęć. Dzisiaj stworzymy smartfon marzeń dla wybranej osoby.
3. Poproś, aby dzieci zastanowiły się, dla kogo stworzą dzisiaj smartfon, co ta osoba lubi, czym się interesuje, jakich aplikacji będzie potrzebowała.

4. Smartfon stworzymy w Scratchu Juniorze. Poproś dzieci o uruchomienie aplikacji według wskazówek, które pojawiają się na tablicy interaktywnej (pokaż dzieciom, jak ty uruchamiasz Scratcha Juniora).
5. Dodaj nowego duszka – kliknij na krzyżyk po prawej stronie ekranu, wybierz białą kartkę. Jesteś w edytorze graficznym, gdzie stworzymy smartfon marzeń.
6. Wykonuj kolejne czynności według instrukcji zawartych [w scenariuszu przykładowych zajęć](#) (od strony 57).
7. Zwróć uwagę dzieciom na potrzebę zamknięcie kodu czerwonym blokiem.
8. Teraz pochwalcie się swoimi pracami.
9. Tę pracę koniecznie powinien zobaczyć jej adresat. Pomyśl, jak to zrobić najprościej. Może poczekaś do najbliższego zebrania i zaprezentujesz projekty rodzicom, jeśli oni byli ich adresatami (a tak będzie działać się najczęściej). A może spróbujesz nagrać pulpit i przestać go rodzicom drogami komunikacji, z których najczęściej korzystacie.

## Zasoby:

- Scratch Junior w wersji na [komputer](#) [link-1] oraz tablet (urządzenia z systemem operacyjnym [Android](#) [link-2] i [iOS](#) [link-3])
- [Przykład zajęć ze smartfonem marzeń](#) [link-4]



[link-1]



[link-2]



[link-3]



[link-4]

## Jeśli...

chcesz zgłębić tajniki Scratcha Juniora, obejrzyj webinary Stowarzyszenia Cyfrowy Dialog: „[Garść nowych inspiracji](#)” i „Zaprogramuj Przyszłość – lekcje zdalne. Jak uczyć Scratcha Juniora na odległość?”. Możesz też przeczytać nasz poradnik „[Scratchosztuczki dla Juniora, czyli ja stawiać pierwsze kroki w programowaniu z najmłodszymi](#)”.

# 13. Fabryka płatków śniegu

## Ile czasu potrzebujemy?

45 min

## Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 4.1.6; 7.2.3; 7.3.1; 7.3.2; 7.3.3.**

- Poznamy ciekawostki dotyczące śniegu.
- Dowiemy się, jak na platformie [weavesilk.com](https://weavesilk.com) stworzyć płatek śniegu.
- Będziemy doskonalić umiejętność posługiwania się myszą.
- Zapiszemy pracę na komputerze w wyznaczonym miejscu.

## Co warto zrobić wcześniej?

Zapoznaj się z platformą [weavesilk.com](https://weavesilk.com). Możesz skorzystać z [tutorialu](#).

Zapoznaj się z ciekawostkami na temat płatków śniegu.

## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Wiem, jak uruchomić platformę [weavesilk.com](https://weavesilk.com).
- Używam palety kolorów do zmiany barwy.
- Wykorzystuję odbicie lustrzane.
- Ustawiam 6-krotną symetrię obrotową, tworząc swoją pracę.
- Pobieram obraz na komputer i zapisuję go w odpowiednim miejscu.

## Do dzieła!

1. Porozmawiaj z dziećmi o tym, jak wygląda płatek śniegu. Możesz skorzystać ze [zdjęć i ciekawostek](#), które znajdziesz w internecie.
2. Zaprezentuj dzieciom platformę [weavesilk.com](https://weavesilk.com). Pokaż, jak się pracuje na tej stronie i jak pobiera się pracę na komputer.
3. Wykorzystując narzędzia dostępne na platformie, poproś dzieci o stworzenie płatków śniegu.

4. Zadaniem dzieci będzie pobranie prac i zapisanie w wyznaczonym miejscu na komputerze.
5. Koniecznie obejrzyjcie swoje płatki. Czy wszystkie są takie same?
6. Podsumuj zajęcia.

## Zasoby:

- Platforma [weavesilk.com](#) [link-1] i [tutorial](#) [link-2]
- [Zdjęcia i ciekawostki na temat płatków śniegu](#) [link-3]



[link-1]



[link-2]



[link-3]

## Jeśli...

Jeśli spodobała się wam ta aktywność i postanowiliście założyć fabrykę płatków śniegu, to możecie skorzystać również z tych stron:

- [abcya.com/games/mirror\\_paint](#) [link-4]
- [toytheater.com/snowflake](#) [link-5]
- [www.autodraw.com](#) [link-6]



[link-4]



[link-5]



[link-6]



# 14. Trasa Świętego Mikołaja

– świąteczne zabawy nie tylko z kodowaniem

## Ile czasu potrzebujemy?

45 min

## Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.1.3; 7.2.3; 7.3.1; 7.3.3.**

- Poznamy platformę [santatracker.google.com](https://santatracker.google.com) i jej wybrane zasoby.
- Wystylizujemy Mikołaja według własnego pomysłu (aktywność „Selfie Świętego Mikołaja”).
- Stworzymy własnego elfa (aktywność „Kreator elfów”).
- Będziemy doskonalić umiejętność budowania sekwencji ruchu w aktywności „Programowanie trasy”.

## Co warto zrobić wcześniej?

Zapoznaj się z platformą [santatracker.google.com](https://santatracker.google.com).

Wybierz gry, które chcesz zaproponować uczniom (np. „Selfie Świętego Mikołaja”, „Kreator elfów”, „Programowanie trasy”).

## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Wiem, jak uruchomić platformę [santatracker.google.com](https://santatracker.google.com)
- Wyszukuję grę i uruchamiam ją.
- Stylizuję świętego Mikołaja lub elfa według własnego pomysłu.
- Wykonuję zrzut ekranu swojego projektu.
- Nazywam kierunki ruchu i buduję ich sekwencje w aktywności „Programowanie trasy”.
- Eksploruję zawartość strony w poszukiwaniu innych aktywności.

### **Do dzieła!**

1. Zaproś dzieci do świątecznej krainy gier i zabaw.
2. Zaproponuj wykorzystanie kilku z nich, np. podanych wyżej. Przy „Selfie Świętego Mikołaja” i „Kreatorze elfów” dzieci mogą zrobić zrzut ekranu postaci wystylizowanego Mikołaja lub stworzonego elfa i zapisać w swoim folderze. Ta aplikacja pozwala również udostępnić obraz za pomocą linku. Być może skorzystasz z tej opcji, przesyłając obrazy na wspólną tablicę w chmurze.
3. Teraz zaproponuj aktywność „Programowanie trasy”, w której – budując sekwencję ruchów – należy doprowadzić postać do celu.
4. Daj również dzieciom możliwość wyboru dowolnej gry. Być może uczniowie zaczną wymieniać się recenzjami, do której gry warto zajrzeć i dlaczego.
5. Podsumuj zajęcia.

### **Zasoby:**

- Platforma [santatracker.google.com](https://santatracker.google.com)



# 15. Chmury wyrazowe

## Ile czasu potrzebujemy?

45 min

## Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.2.2; 7.3.1; 7.3.3.**

- Dowiemy się, czym są chmury wyrazowe i jak można je stworzyć.
- Będziemy doskonalić technikę pisania na klawiaturze.
- Nauczymy się, jak napisać znak diakrytyczny przy pomocy klawiatury.

## Co warto zrobić wcześniej?

Zapoznaj się z platformą [wordart.com/create](https://wordart.com/create). Możesz skorzystać z [tutorialu](#).

## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Wiem, czym są chmury wyrazowe.
- Tworzę chmurę wyrazową, wykorzystując litery, które znam.
- Zapisuję litery ze znakiem diakrytycznym.
- Coraz sprawniej piszę, posługując się klawiaturą.

## Do dzieła!

1. Poproś dzieci o otwarcie programu Word. Zapytaj, czy wiedzą, jak zapisać litery, których nie ma na klawiaturze (ą, ę, ć itd.)?
2. Zróbcie wspólnie kilka wprawek w pisanie samych liter ze znakiem diakrytycznym oraz wyrazów z tymi literami.
3. Teraz zaprezentuj uczniom, jak korzystać ze strony [wordart.com/create](https://wordart.com/create).
4. Zaproponuj dzieciom wpisanie tylu wyrazów, ile będą potrafiły wpisać, z wykorzystaniem poznanych dotąd liter, również tych ze znakiem diakrytycznym.

5. Pozwól uczniom samodzielnie wybierać kształt, w którym „ukryją” wyrazy, a następnie poproś, aby pobrali powstałe chmury na komputer (padlecie, więc dzisiejsze prace będzie łatwiej nanieść na wirtualną tablicę).
6. Podsumuj zajęcia.

## Zasoby:

- Platforma [wordart.com/create](#) [link-1] i [tutorial](#) [link-2]
- Inne narzędzia do tworzenia chmur wyrazowych:  
[festisite.com/text-layout/waves/](#) [link-3]  
[wordclouds.com](#) [link-4]  
[worditout.com/word-cloud/create](#) [link-5]  
[tagxedo.com](#) [link-6]  
[jasondavies.com/wordcloud](#) [link-7]



[link-1]



[link-2]



[link-3]



[link-4]



[link-5]



[link-6]



[link-7]

# 16. Nasza klasowa tablica – padlet

## Ile czasu potrzebujemy?

45 min

## Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.2.3; 7.3.1; 7.3.3; 7.4.2.**

- Poznamy wirtualną tablicę – padlet.
- Nauczymy się, jak zamieszczać na niej swoje prace.

## Co warto zrobić wcześniej?

Dowiedz się, jak założyć padlet. Możesz skorzystać np. z tutorialu.

Załącz padlet swojej klasie. Tutaj będziesz zbierać prace uczniów.

Zobacz tutorial, który pokazuje, jak dodawać zakładkę w przeglądarce Chrome.

## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Uruchamiam padlet z podanego linku.
- Zamieszczam na nim swoje prace.

### **Do dzieła!**

1. Zaloguj się do klasowego padleta, skopiuj jego link (pamiętaj, że w ustawieniach padleta powinno być zaznaczone, że uczniowie mogą dodawać swoje prace, ale nie mogą edytować, ani usuwać materiałów, które już tam się znajdują).
2. Możesz przekazać link dzieciom na kilka sposobów: skopiowany link wklej w wyszukiwarkę na wszystkich komputerach, uruchom stronę, dodaj ją do zakładek (dziecko dzięki temu będzie miało do niej łatwy dostęp). To zajmie ci trochę czasu, ale robisz to tylko raz, więc warto. To usprawni waszą pracę z linkami do różnych stron.
3. Inny sposób: skopiowany link zapisz w programie Word, nadaj

dokumentowi tytuł „Padlet” i umieść go w widocznym miejscu na pulpicie.  
A może masz jeszcze inny sposób, lepszy od przedstawionych?

4. Sprawdź teraz, czy wszystkie dzieci wiedzą, jak wejść w zakładki przeglądarki i uruchomić stronę padletu.
5. Pokaż, jak dodajemy prace do padletu, jak będziemy z niego korzystać. Udostępnij ekran komputera na tablicy multimedialnej.
6. Teraz czas sprawdzić, czy wszystko działa, jak należy. Wykorzystajcie prace, które dzieci mają w swoich folderach i spróbujcie umieścić je na waszym padlecie.
7. Pamiętaj, że warto dbać o porządek na padlecie. Wyznacz/nazwij kolumny/półki, w/na których dzieci umieszczają swoje prace.
8. Wszystko działa? Gratulacje! Macie swoją pierwszą wirtualną tablicę!

## Zasoby:

- [padlet.com](#) [link-1]
- Tutoriale: [Padlet](#) [link-2] i [zakładki w przeglądarce Chrome](#) [link-3]



[link-1]



[link-2]



[link-3]

## Jeśli...

Jeśli chcesz wiedzieć, jak funkcjonują inne wirtualne tablice, wyszukaj: [wakelet.com](#) [link-4] czy [whiteboard.fi](#) [link-5]. Zajrzyj też na strony: [SuperBelfrzy](#) [link-6] i [specjalni.pl](#) [link-7].



[link-4]



[link-5]



[link-6]



[link-7]

# 17. Spotkanie z kodowaniem – komendy: przeciągnij i upuść

## Ile czasu potrzebujemy?

45 min

## Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.1.2; 7.1.3; 7.3.1; 7.3.3.**

- Poznamy platformę code.org: nauczymy się do niej logować i z niej korzystać.
- Nauczymy się tworzyć sekwencje przy pomocy komendy: przeciągnij i upuść.
- Będziemy doskonalić umiejętność nazywania swoich emocji.

## Co warto zrobić wcześniej?

Załącz konto nauczycielskie na platformie code.org i utwórz swoją klasę.

Możesz skorzystać z tutorialu.

Wydrukuj wizytówki do logowania i poproś dzieci o wklejenie ich na przykład do lapbooka lub zeszytu korespondencji.

Zapoznaj się z informacjami m.in. o Godzinie Kodowania.

Zapoznaj się z obrazkami emocji.

Zapoznaj się z aktywnościami na stronie [matzoo.pl](https://matzoo.pl).

## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Loguję się na platformę code.org za pomocą przypisanego mi obrazka.
- Używam komend: przeciągnij i upuść, tak aby wykonać zadania zaprezentowane na kolejnych planszach lekcji.
- Nazywam swoje emocje.



## Do dzieła!

1. Nawiązując do tematu dzisiejszej lekcji zaprezentuj dzieciom krótki filmik [„Każdy może się nauczyć!”](#).
2. Zaprezentuj dzieciom sposób logowania się na platformie z wykorzystaniem [przypisanego obrazka](#). Dzieci mogą wyjąć lapbook lub zeszyt korespondencji.
3. Poproś dzieci o kliknięcie w swoje imię, obrazek oraz komendę „zaloguj się”.
4. Zaprezentuj, jak będziecie pracować w kursie A i lekcji 4 [„Tworzenie sekwencji przy pomocy przeciągnij i upuść”](#) lub skorzystaj z [nowszej wersji tego kursu](#).
5. Dzięki temu, że dzieci są zalogowane, możesz śledzić na swoim koncie ich postępy.
6. Zapytaj dzieci o wrażenia po dzisiejszej lekcji. Możesz wykorzystać [obrazki emocji](#). Wyświetl je na tablicy multimedialnej, nazwijcie wspólnie, jaką emocję przedstawiają, a następnie poproś dzieci o przedstawienie za pomocą symbolu buźki swoich emocji po dzisiejszych zajęciach. Uczniowie mogą narysować buźkę w dzienniczku lub ją nazwać lub po prostu zaprezentować przy pomocy mimiki.

## Zasoby:

- [„Każdy może się nauczyć!”](#) [link-1]
- [Kurs „Tworzenie sekwencji przy pomocy przeciągnij i upuść”](#) [link-2]
- [Wizytówki do logowania](#) [link-3]
- [Informacje o Godzinie Kodowania](#) [link-4]
- [Obrazki emocji](#) [link-5]
- [Nowsza wersja kursu](#) [link-5]



[link-1]



[link-2]



[link-3]



[link-4]



[link-5]



[link-6]

### **Jeśli....**

Jeśli będą dzieci, które kurs skończą wcześniej, możesz zaproponować im [proste zadanie](#) [link 7] polegające na porządkowaniu kolejności obrazków.

Jeśli chcesz wykorzystać zasoby code.org – również te offline – zwróć uwagę, że niektóre lekcje w kursie A nazywają się „unplugged”. Zawierają one scenariusze i karty pracy w zakresie kodowania i programowania bez użycia komputera. Warto o tym wiedzieć.



[link-7]

# 18. Muzyczne marzenia

## Ile czasu potrzebujemy?

45 min

## Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.2.3; 7.3.1; 7.3.2; 7.4.1; 8.6.4.**

- Poznamy strony, dzięki którym możemy rozwijać swoje muzyczne pasje.
- Stworzymy „muzyczne obrazki” oraz własne kompozycje muzyczne.
- Zapiszemy swoje kompozycje na klasowym padlecie.

## Co warto zrobić wcześniej?

Jeśli posiadacie w pracowni komputerowej słuchawki, wykorzystajcie je.

Jeśli nie, jest spora szansa, że wyjdiesz po lekcji z bólem głowy.

Zapoznaj się ze stroną [musiclab.chromeexperiments.com](https://musiclab.chromeexperiments.com).

## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Korzystam ze strony [musiclab.chromeexperiments.com](https://musiclab.chromeexperiments.com), dołączam do wspólnego grania na pianinie.
- Korzystam ze strony [musiclab.chromeexperiments.com](https://musiclab.chromeexperiments.com), tworzę tam rysunek, sprawdzam, jak kolor obrazka wpływa na dźwięk.
- Coraz sprawniej posługuję się myszką komputerową.
- Eksperymentuję z innymi wybranymi aplikacjami dostępnymi na platformie [musiclab.chromeexperiments.com](https://musiclab.chromeexperiments.com).

### Do dzieła!

1. Warto powiedzieć, że dzisiaj, na zajęciach komputerowych, będziecie marzyć i muzykować :) Udostępnij ekran komputera na tablicy multimedialnej, tak aby dzieci mogły śledzić etapy twoich działań.
2. Wejdź na stronę [musiclab.chromeexperiments.com/Shared-Piano](https://musiclab.chromeexperiments.com/Shared-Piano) i zaproś całą grupę do wspólnego muzykowania – grania na pianinie. W tym celu na dole strony kliknij w niebieski napis „Copy link”, a następnie wklej link na klasowy padlet. Poproś teraz dzieci o wejście na padlet i uruchomienie wklejonego linku.
3. Teraz jest czas na wspólne muzykowanie.
4. Stworzoną kompozycję możecie zapisać na padlecie klasowym (save/copy link).
5. Poproś teraz dzieci o wejście do aplikacji Kandinsky i narysowanie swojego marzenia.
6. Nie mów im nic więcej. Niech efekt dzieci zaskoczy. Ich rysunki wydają dźwięki. A co się stanie, jeśli zmienią kolor swoich rysunków?
7. Jeśli macie czas, poeksperymentujcie na tej stronie, bawiąc się pozostałymi aplikacjami.
8. Czy do Waszego padletu mają dostęp rodzice? Jeśli nie, zadбай o to, aby im go udostępnić.
9. Miłego muzykowania!

### Zasoby:

- Platforma [musiclab.chromeexperiments.com](https://musiclab.chromeexperiments.com)



# 19. Wszyscy do góry, jak skaczą kangury, czyli podskoki w Scratchu Juniorze

Ile czasu potrzebujemy?

45 min

Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.2.1; 7.3.1; 7.3.2; 7.5.1.**

- Stworzymy interaktywną grę, w której nauczymy się, w jaki sposób różnicować wartości ruchu dla poszczególnych duszków (np. piłek) oraz tworzyć funkcję interakcji z użytkownikiem przez dotknięcie duszka (np. piłki).

Co warto zrobić wcześniej?

Zapoznaj się ze scenariuszem „Skaczące piłeczki”.

Przygotuj tablety, jeśli na nich będziecie pracować.

Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Tworzę grę w Scratchu Juniorze.
- Duszki w projekcie „skaczą” na różną wysokość.
- Łączę bloczki „kiedy duszek kliknięty” i „zniknij”, żeby duszki zniknęły.
- Zapisuję projekt i nadaję mu tytuł.

**Do dzieła!**

1. Przejdź z dziećmi projekt krok po kroku, według załączonego scenariusza lub własnego pomysłu. Daj im wolność w wyborze duszków, które będą skakały. To nie muszą być piłeczki, nie musi być ich trzy.

Dziecko może też wybrać dowolne tło.

2. Po stworzeniu gry zadбай o przestrzeń do jej prezentacji, a nawet wymiany tabletów między dziećmi, tak aby chętne osoby mogły zagrać w gry sąsiadów z ławki.
3. Jeśli zostanie wam trochę czasu, poproś dzieci o modyfikację gry. Może pojawi się duszek, który będzie wędrował poziomo i przeszkadzał w złapaniu (dotknięciu) skaczącego duszka? A może po złapaniu (dotknięciu) skaczącego duszka pojawi się napis „Brawo Ty!”?
4. Poproś dzieci o zapisanie gry w bibliotece projektów.

## Zasoby:

- Scenariusz [„Skaczące piłeczki”](#)
- Scenariusz 12 – zasoby do rozwijania umiejętności pracy w Scratchu Juniorze



# 20. Spotkanie z kodowaniem – sekwencje i debugowanie

## Ile czasu potrzebujemy?

45 min

## Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.2.1; 7.3.1; 7.3.2; 7.3.3.**

- Nauczmy się określać kierunki ruchu (prawo, lewo, góra, dół) oraz tworzyć sekwencje.
- Dowiemy się, czym jest debugowanie.
- Będziemy ćwiczyć wyszukiwanie błędów w kodzie.

## Co warto zrobić wcześniej?

Przypomnij sobie, jak logujemy się na platformie [code.org](https://code.org)

– patrz scenariusz 17.

## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Nazywam kierunki ruchu: prawo, lewo, góra, dół.
- Tworzę sekwencje ruchów.
- Wiem, czym jest debugowanie.
- Wyszukuję błędy w kodzie.

## Do dzieła!

1. Zaprosz uczniów do zabawy w „GPS”. Na środek wychodzi chętna para dzieci. Jedna osoba będzie nawigowała do celu, o którym powiesz jej na ucho (np. osoba wędrująca ma wyjść z sali). Druga osoba będzie poruszała się według wskazówek. Czy uda się cel osiągnąć? Uwaga!: tę grę trudno zakończyć, gdyż zazwyczaj jest dużo chętnych do jej kontynuacji.

2. Teraz przypomnij dzieciom, jak zalogować się na platformie – patrz scenariusz 17.
3. Dzisiejsza lekcja będzie odbywać się na platformie [studio.code.org](https://studio.code.org).
4. Zaprezentuj łączenie klocków na pierwszej planszy.
5. Poproś o pomoc w przejściu drugiej planszy.
6. Na planszy 3 pojawi się słowo debugowanie.  
Zapytaj, czy ktoś zna jego znaczenie (to inaczej naprawianie błędów).
7. Zaproś dzieci do samodzielnej pracy na kolejnych planszach.  
Na ostatniej pojawi się pętla, w którą należy włożyć sekwencję ruchów powtarzającą się kilka razy.
8. Podsumuj zajęcia.

## Zasoby:

- Lekcja na platformie [studio.code.org](https://studio.code.org)





# 21. Dzień Bezpiecznego Internetu – o nawykach i rytuałach cyfrowych

## Ile czasu potrzebujemy?

45 min

## Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 3.1.1; 3.1.4; 3.1.10; 7.1.1; 7.4.1; 7.4.2; 7.5.3.**

- Poszerzymy wiedzę na temat miejsca i roli nowych technologii w otaczającym świecie.
- Odkryjemy zależności pomiędzy jakością codziennego życia a sposobem korzystania z technologii.
- Uświadomimy sobie i nazwiemy własne potrzeby dotyczące dobrostanu oraz sposobów spędzania wolnego czasu.
- Zwrócimy uwagę na nawyki i rytuały związane z wykorzystaniem nowych technologii w naszym najbliższym otoczeniu.

## Co warto zrobić wcześniej?

Zapoznaj się ze scenariuszem [„Jak wziąć udział w Dniu Bezpiecznego Internetu z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym?”](#).

Dowiesz się z niego, dlaczego obchodzimy Dzień Bezpiecznego Internetu, a także przejdiesz krok po kroku przez cele zajęć, przebieg oraz załączniki.

Zajęcia zostały zaplanowane w trzech wariantach.

Wybierz ten, który najbardziej odpowiada tobie i twojej klasie.

Poproś dzieci o przygotowanie materiałów według wariantu, który wybrałeś do zrealizowania.

## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Wiem, że mogę wybrać sposoby spędzania wolnego czasu.
- Wiem, ile czasu powinienem spędzać przed ekranami.
- Wiem, jakie są sposoby aktywnego spędzania czasu.

- Wiem, jak i dlaczego osoby z mojego najbliższego otoczenia korzystają z nowych technologii.

### **Do dzieła!**

1. Wybierz wariant scenariusza, który najbardziej odpowiada na potrzeby twoje i twojej klasy.
2. Postępuj krok po kroku według scenariusza lub potraktuj go jako inspirację do swoich działań.
3. Warto zamieścić na padlecie efekty tych zajęć: prace, wypowiedzi pisemne, cytaty wypowiedzi ustnych. Zaproś rodziców do zapoznania się z nimi.
4. Podsumuj zajęcia.

### **Zasoby:**

Scenariusz [„Jak wziąć udział w Dniu Bezpiecznego Internetu z dziećmi w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym?”](#)



## 22. Spotkanie z kodowaniem – labirynt (Scratch Junior)

Ile czasu potrzebujemy?

45 min

Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.2.1; 7.3.1; 7.3.2.**

- Nauczymy się budowania sekwencji skryptów pozwalających na precyzyjne poruszanie się duszka.
- Utrwalimy funkcję powtórzeń.
- Utrwalimy umiejętność korzystania z edytora graficznego.

Co warto zrobić wcześniej?

Warto wcześniej wykonać z dziećmi labirynt na zajęciach plastyczno-technicznych. Wykorzystaj do tego stare pudełka, kartony, nakrętki po butelkach. Może po labiryncie będzie wędrowała kulka, a dziecko, poruszając podstawą labiryntu, nada jej kierunek ruchu?

A może wpadniecie na inny, ciekawszy pomysł? Inspiracji do tworzenia labiryntów można szukać np. na Pinterescie:

- [propozycja 1](#)
- [propozycja 2](#)
- [propozycja 3](#)

Warto przy takich działaniach postawić na kreatywność uczniów. Ona często wymyka się naszym wyobrażeniom. I bardzo dobrze :).

Przygotuj tablety, jeśli na nich pracujesz.

Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Znam zasady tworzenia kodu.
- Określam położenie duszka, a następnie nazywam kierunek jego ruchu, tak aby przeszedł labirynt.

- Układam skrypt z funkcją: powtórzenie.
- Sprawnie korzystam z edytora graficznego.

### Do dzieła!

1. Jeśli wcześniej tworzyliście labirynty na zajęciach plastyczno-technicznych, nawiąż do tej lekcji.
2. Zaproś uczniów dzisiaj do stworzenia labiryntu w wersji online. Skorzystaj ze [scenariusza bazowego](#). Możesz realizować lekcję krok po kroku lub tylko się nim inspirować.
3. Pozwól dzieciom na kreatywność w tworzeniu labiryntu oraz wyboru postaci (lub jej narysowania), która nim przejdzie.
4. Zadbaj o przestrzeń na prezentację efektów pracy.

### Zasoby:

- [Scenariusz bazowy](#) [link-1]
- Inspiracje do tworzenia labiryntów na Pinterescie:  
[propozycja 1](#) [link-2]  
[propozycja 2](#) [link-3]  
[propozycja 3](#) [link-4]



[link-1]



[link-2]



[link-3]



[link-4]

### Jeśli...

Jeśli interesują cię inne projekty, w których możesz z uczniami stworzyć w Scratchu Juniorze, zajrzyj na stronę [wiki.mistrzowiekodowania.pl](http://wiki.mistrzowiekodowania.pl). Powyższy scenariusz również pochodzi z tej strony.

## 23. Zabawy z rozszerzoną rzeczywistością – moje państwo

### Ile czasu potrzebujemy?

45 min

### Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.3.1; 7.3.2; 7.4.1; 7.5.1.**

- Dowiemy się, czym jest rozszerzona rzeczywistość.
- Poznamy aplikację Quiver.
- Będziemy doskonalić umiejętność dokładnego, starannego kolorowania obrazków.
- Rozwiniemy kreatywność, tworząc swoje państwo oraz jego flagę.
- Utrwalimy, czym są symbole narodowe.

### Co warto zrobić wcześniej?

Zainstaluj aplikację Quiver na tablecie i zobacz tutorial, z którego dowiesz się, jak jej używać.

Wydrukuj kolorowanke „Create your own flag!” (tyle sztuk, ile jest dzieci).

### Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Nazywam symbole narodowe naszego kraju.
- Tworzę nazwę państwa.
- Dokładnie i starannie rysuję oraz koloruję stworzoną przeze mnie flagę.
- Używam aplikacji Quiver do zeskanowania obrazka w celu stworzenia obrazu z rozszerzoną rzeczywistością.

## Do dzieła!

1. Porozmawiajcie o tym, co charakteryzuje każde państwo, jakie symbole posiada każdy naród (hymn, flaga, godło). Przypomnijcie, jakie są symbole narodowe naszego kraju.
2. Poinformuj dzieci, że dzisiaj zaprojektują własne państwo i jego flagę, wykorzystując rozszerzoną rzeczywistość (to systemy/aplikacje, które łączą świat rzeczywisty i ten, który jest generowany wirtualnie).
3. Poproś uczniów, aby porozmawiali w parze o tym, jaki pomysł mają na swoje państwo. Wygląd flagi powinien wiązać się z tym, co dla danego państwa jest ważne.
4. Poproś wybrane dziecko o rozdanie kolorowanek. Zaproś do zaaranżowania pustej przestrzeni. Na dole jest miejsce na nazwę państwa.
5. Po skończonej pracy plastycznej czas na uruchomienie aplikacji, a następnie „ożywienie” swojej flagi. Poproś uczniów, by pokazali sobie nawzajem powstałe prace. Zwróć uwagę na to, że są w aplikacji również flagi innych państw. Które dzieci potrafią nazwać?
6. Zapytaj uczniów, co im się podobało na dzisiejszych zajęciach, a co można byłoby zmienić.

## Zasoby:

Aplikacja [Quiver](#) [link-1] i [tutorial](#) [link-2]

Kolorowanka [„Create your own flag!”](#) [link-3]

## Jeśli...



[link-1]



[link-2]



[link-3]

Jeśli nie pracujesz na tabletach w szkole wykorzystaj zasoby strony [letsdraw.it](#). [link-4] Są tam propozycje różnych flag oraz odpowiedzi, jak je narysować. Oto instrukcja korzystania ze strony w kilku krokach:

1. kliknij na wybraną flagę;
2. kliknij „pokaż wideo krok po kroku”;
3. narysuj flagę według instrukcji, wykorzystując podane narzędzia;
4. użyj strzałki skierowanej ku dołowi, aby zapisać obrazek;
5. kliknij „animation”.

Zrobione! Twoja flaga w formie animacji została zapisana na komputerze. Warto pamiętać o stworzeniu galerii flag na klasowym padlecie.

Na tej [stronie](#) [link-5] możesz też stworzyć własną flagę. Postępuj tak, jak powyżej. Udałej zabawy!



[link-4]



[link-5]

# 24. Spotkanie z kodowaniem

## – pętle

### Ile czasu potrzebujemy?

45 min

### Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.1.2; 7.2.1; 7.3.1; 7.3.2.**

- Dowiemy się, czym jest pętla.
- Będziemy ćwiczyć (offline i online) zapisywanie kodu z wykorzystaniem pętli przy powtarzającym się ruchu lub sekwencji ruchów.

### Co warto zrobić wcześniej?

Zapoznaj się z kolejną lekcją na platformie [code.org](https://code.org).

Jeśli posiadasz kratownicę, przygotuj ją, jeśli nie – wykorzystaj 12 białych kartek A4.

### Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Wiem, czym jest pętla w programowaniu.
- Potrafię ułożyć kod z wykorzystaniem pętli.

### Do dzieła!

1. Przypomnij pojęcie pętli, wykorzystując prostą zabawę offline. Ułóż na kratownicy start i stop, tak aby w dojściu od startu do mety był powtarzający się ruch lub sekwencja ruchu, np. prawo, dół, prawo, dół. Jeśli korzystasz z kartek, poproś dzieci o ułożenie ich w trzech rzędach po cztery kartki, a następnie postępuj jak powyżej. Daj uczniom czas na zauważenie, że jest sekwencja ruchów, która się powtarza dwa razy: prawo, dół. Jak możemy to zapisać?



2. Możesz wykorzystać też [karty pracy Happy Maps XL](#). Wyświetl je na tablicy multimedialnej. Poproś dzieci o nazywanie kierunków ruchu i rysowanie strzałek na tablicy w odpowiednich oknach kratownicy, tak aby postać doprowadzić do owocu.
3. Teraz zaproś dzieci do komputerów. Zalogujcie się na stronie [code.org](#) (jak to zrobić – patrz scenariusz 17). Jeśli dzieci potrzebują pomocy, pokaż im, jak ułożyć kod na pierwszej planszy naszej [lekcji](#) [link-1].
4. Jeśli czujesz, że sobie poradzą, zaproponuj samodzielną pracę.
5. Podsumuj lekcję.

## Zasoby:

- Kolejna lekcja na platformie [code.org](#) [link-2]



[link-1]



[link-2]

## 25. Chronimy słońce ze Scratchem Juniorem

### Ile czasu potrzebujemy?

45 min

### Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 4.1.3; 4.2.11; 7.2.1; 7.3.1; 7.3.2; 7.4.1; 7.5.1.**

- Dowiemy się, kiedy przypada Dzień Ochrony Słoni.
- Poznamy ciekawostki z życia tych zwierząt.
- Stworzymy projekt w Scratchu Juniorze, którego bohaterami będą słońce.

### Co warto zrobić wcześniej?

Obejrzyj webinar prowadzony przez Joannę Apanasewicz w ramach projektu STEM Kindloteka. Autorka porusza w nim problem ochrony słońca.

Dowiedz się więcej [o Dniu Ochrony Słoni](#) (16.04).

Możesz zaproponować dzieciom obejrzenie podczas lekcji całego webinaru (na początku nagrania są ciekawostki i zagadki z życia słońca, a potem Joanna pokazuje, jak stworzyć projekt w Scratchu Juniorze, którego bohaterami będą słońce). Jeśli jednak interesuje cię tylko projekt, uruchom nagranie od 24 minuty.

Zapoznaj się z [materiałami](#), które możesz wykorzystać np. na edukacji przyrodniczej, polonistycznej lub plastyczno-technicznej.

Przygotuj tablety, jeśli na nich będziecie pracować.

## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Wiem, kiedy obchodzimy Dzień Ochrony Słoni
- Znam przynajmniej jedną ciekawostkę z życia słonia.
- Tworzę projekt w Scratchu Juniorze, wykorzystując kod dający efekt „pulsowania” duszka (klocek „powiększ się” i „pomniejsz się” w pętli).
- Współpracuję w parze podczas tworzenia projektu.

## Do dzieła!

1. Nawiąż do tematyki związanej z dzisiejszą lekcją.  
Tutaj możesz wykorzystać zaproponowane [materiały](#), aby przedstawić ciekawostki z życia słonia lub jego ilustracje.
2. Rozdaj tablety (najlepiej, gdy dzieci pracują nad projektem w parze).  
Uruchom [webinar](#) od 24 minuty. Dzieci, śledząc nagranie, stworzą własne projekty. Zatrzymuj nagranie wtedy, gdy uczniowie będą potrzebowali więcej czasu do pracy na danym etapie.
3. Tak jak w każdej pracy twórczej, warto znaleźć czas na to, aby na koniec podzielić się efektami.
4. Podsumuj zajęcia.

## Zasoby:

- [Webinar Joanny Apanasewicz „Programujemy ze Scratchem Juniorem”](#) [link-1]
- [Informacje o Dniu Ochrony Słoni](#) [link-2]
- [Materiały do wykorzystania na edukacji przyrodniczej, polonistycznej lub plastyczno-technicznej](#) [link-3]



[link-1]



[link-2]



[link-3]

## 26. Dla ciebie, mamo...

### Ile czasu potrzebujemy?

45 min

### Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 1.2.1; 7.3.1; 7.3.2; 7.4.1; 7.5.1.**

- Poznamy aplikację ChatterPixKid.
- Rozwiniemy kreatywność i twórczość własną.
- Będziemy rozwijać umiejętność konstruowania ustnych wypowiedzi – życzeń.

### Co warto zrobić wcześniej?

Zainstaluj na tabletach i sprawdź, jak działa aplikacja ChatterPixKid (aplikacja do pobrania na urządzenia z systemem Android i z systemem iOS). Obejrzyj tutorial i dowiedz się, jak korzystać z aplikacji.

Wcześniej, na lekcji przed zajęciami komputerowymi, porozmawiaj z dziećmi o tym, czego (według nich) ich mamy potrzebują najbardziej. Potem rozdaj im kartki i poproś, aby narysowały tę potrzebę jako postać. Warto zwrócić uwagę, aby postaci te były raczej duże, zajmowały większą część powierzchni kartki A4. Poproś uczniów o wyjątkowe starania – to ważne, by ich prace były kolorowe i dopracowane.

### Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Korzystam z aplikacji ChatterPixKid.
- Tworzę obrazek, a potem „ożywiam” go w aplikacji.
- Coraz sprawniej konstruuje ustne wypowiedzi (w formie życzeń).
- Nagrywam wypowiedź przy pomocy aplikacji.
- Zapisuję projekt na tablecie.

### Do dzieła!

1. Zdradź dzieciom, że prace plastyczne wykonane na poprzedniej lekcji ożyją. I nie będzie w tym ani odrobiny magii!
2. Zaprezentuj uczniom na wybranej pracy, jak wykorzystacie aplikację ChatterPixKid.
3. Ważne jest przed tym, aby dzieci pomyślały, jakie słowa „włożą” w usta swojego obrazka. Co obrazek powie do mamy? Może złoży życzenia? A może powie zupełnie coś innego?
4. Po „ożywieniu” obrazka zapiszcie prace na tablecie, a następnie umieśćcie na klasowym padlecie.
5. Nie mieliście prezentu na Dzień Matki? Już macie!

### Zasoby:

- Aplikacja ChatterPixKid (do pobrania na urządzenia z [systemem Android](#) [link-1] i z [systemem iOS](#) [link-2]) i [tutorial](#) [link-3]



[link-1]



[link-2]



[link-3]

### Jeśli....

Jeśli nie posiadacie tabletów i nie możecie skorzystać z aplikacji ChatterPixKid, wykorzystajcie Scratcha Juniora. W edytorze graficznym wykonajcie rysunek dla mamy, a następnie ułóżcie kod z nagraniem głosowym (ikonka mikrofonu). W scenariuszu 12 są linki do webinarów i publikacji, dzięki którym możesz pogłębić swoją wiedzę na temat Scratcha Juniora i zainspirować się.

# 27. Kreatywne kolorowanki naszej klasy

## Ile czasu potrzebujemy?

45 min

## Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.1.3; 7.3.1; 7.3.3.**

- Poznamy nowy obraz (wyboru dokonuje klasa, wspólnie): jego tytuł, autora, datę powstania lub inne ciekawostki z nim związane.
- Stworzymy własną interpretację kolorystyczną wybranego obrazu.
- Zapiszemy pracę na padlecie.

## Co warto zrobić wcześniej?

Zapoznaj się z platformą [artsandculture.google.com](https://artsandculture.google.com).

Umieść link do strony na klasowym padlecie.

## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Pamiętam tytuł obrazu (lub jego autora), który kolorowaliśmy na lekcji.
- Dobieram kolory tak, aby obraz miał ciekawy wyraz artystyczny.
- Wypełniam kolorami cały obraz.
- Kopiuję link do stworzonej pracy.
- Umieszczam link na klasowym padlecie w wyznaczonym miejscu.

## Do dzieła!

1. Zaprezentuj dzieciom platformę. Wspólnie ustalcie, który obraz będziecie dzisiaj malować. Zdecydujcie się na jeden.
2. Dowiedzcie się czegoś więcej na temat wybranego obrazu. Gdy klikniesz na niego, po lewej stronie na dole zobaczysz ikonkę obrazka. Kliknij, a zostaniesz przeniesiony do informacji o autorze tego obrazu, roku powstania i innych informacji.

3. Teraz czas na kreatywne kolorowanie według własnego pomysłu.
4. Następnie poproś o skopiowanie linku i zamieszczeniu go na klasowym padlecie.  
Uwaga!: na stronie jest możliwość wydrukowania kolorowanki, jeśli chcemy pracować offline (lewy górny róg strony).
5. Podsumuj zajęcia. Możesz wykorzystać [emocje](#) ze scenariusza 17.

## Zasoby:

- Platforma [artsandculture.google.com](#) [link-1]
- [Obrazki emocji](#) [link-2]



[link-1]



[link-2]

## 28. Najsmaczniejszy słownik świata – scenariusz z okazji Dnia Dziecka

### Ile czasu potrzebujemy?

45 min

### Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 1.4.3; 7.2.2; 7.2.3; 7.3.1; 7.3.2; 7.3.3.**

- Poznamy aplikację [abcya.com/games/storymaker](https://abcya.com/games/storymaker).
- Stworzymy w niej słownik najsmaczniejszych wyrazów (wyraz i ilustracja).
- Zapiszemy słownik na komputerze.
- Będziemy doskonalić umiejętność posługiwania się myszą i klawiaturą.

### Co warto zrobić wcześniej?

Poproś dzieci, aby tego dnia przyniosły do szkoły coś, co bardzo lubią jeść, co im smakuje. Jeśli z różnych względów nie mogą przynieść żywności, poproś je o wycięcie ilustracji tej potrawy z czasopisma lub narysowanie jej na kartce.

Tuż przed zajęciami komputerowymi porozmawiajcie o tym, co wam najbardziej smakuje, pokażcie, jakie smakołyki przynieśliście.

Może uda wam się sklasyfikować to, co lubicie jeść. Można stworzyć np. zbiory pyszności, które mają jakąś wspólną cechę. Jakiego rodzaju żywności jest najwięcej? Być może wnioski z dzisiejszych zajęć, z obserwacji, zabaw z klasyfikacją wykorzystacie do zajęć nawiązujących do świadomego odżywiania się, czyli wybierania tego, co nam służy, jest dla nas zdrowe, daje siłę naszemu organizmowi.

Zapoznaj się z aktywnością na stronie [abcya.com/games/storymaker](https://abcya.com/games/storymaker). Tutaj stworzycie najsmaczniejszy słownik świata.



## Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Potrafię stworzyć projekt na stronie [abcya.com/games/storymaker](http://abcya.com/games/storymaker).
- Wiem, co lubię jeść.
- Poprawnie zapisuję nazwy ulubionych potraw.
- Wykonuję rysunek określonego dania.
- Pobieram swoją pracę, zapisuję ją na komputerze.
- Zamieszczam moją pracę na klasowym padlecie.
- Coraz sprawniej posługuję się myszą i klawiaturą.

## Do dzieła!

1. Zaprezentuj dzieciom stronę [www.abcya.com/games/storymaker](http://www.abcya.com/games/storymaker).
2. Przejdź krok po kroku każdy etap tworzenia słownika:
  - strona tytułowa (wpisz imię, zaprojektuj grafikę);
  - kliknij kolejną stronę (na górze plus), napisz wyraz;
  - wykonaj obrazek.

Gdy klikniesz w symbol obrazka z napisem, wejdiesz na podgląd strony z wyrazem i obrazkiem.

3. Zachęć dzieci do eksplorowania strony i do stworzenia najsmaczniejszego słownika świata z nazwami potraw i ich ilustracjami. Ostatecznie nieważna jest liczba stron w słowniku. Informacja ta jest istotna w kontekście dyskomfortu dziecka, gdyby taki limit stron przez nauczyciela został wyznaczony. Tworzenie najsmaczniejszego słownika powinno być „smacznym”, miłym doświadczeniem.
4. Pobierzcie swoje słowniki, klikając w menu (trzy kreseczki na żółtym tle) i wybierając „save”. Praca zapisze się jako pdf na komputerze. Warto zamieścić prace na padlecie.
5. Smacznego! :)

## Zasoby:

Aplikacja [abcya.com/games/storymaker](http://abcya.com/games/storymaker)



# 29. Zabawy z kodowaniem

## - Kodable

### Ile czasu potrzebujemy?

45 min

### Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.1.2; 7.2.1; 7.3.1; 7.3.3.**

- Poznamy platformę [kodable.com](https://kodable.com).
- Będziemy doskonalić umiejętność tworzenia kodu dla wędrującego duszka.

### Co warto zrobić wcześniej?

Załącz konto nauczycielskie na platformie [kodable.com](https://kodable.com).

Możesz skorzystać z [tutorialu](#) (strona trochę zmieniła szatę graficzną od momentu powstania tutorialu, jednak zasada tworzenia klasy i przypisywania uczniów jest ta sama).

Możesz tam stworzyć klasę tylko dla jednego ucznia. Jeśli podasz wszystkim uczniom to samo hasło, możecie pracować na platformie.

Jeśli jednak chcesz śledzić postępy każdego ucznia, dla każdego z nich musisz stworzyć osobne konto, podobnie jak na code.org.

Na padlecie klasowym umieść link [www.kodable.com](https://www.kodable.com) oraz kod do klasy (w przypadku gdy założone jest konto tylko dla jednego ucznia, a będą z niego korzystali wszyscy).

### Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Loguję się na platformę kodable.com
- Poprawnie nazywam kierunki: prawo, lewo, góra, dół.
- Układam kod dla wędrującej kulki tak, aby przeszła labirynt.

### Do dzieła!

1. Zapoznaj dzieci z platformą. Pokaż, jak powinny się zalogować.
2. Wybierz planetę, na której będziecie pracować. Zaczniemy od planety Smeeborg, jest najłatwiejsza. Tutorial rozpoczynający pracę na platformie pokazuje, jak przenosić strzałki do szufladek. Przycisk „test it” pozwala sprawdzić, czy ułożony kod jest prawidłowy. Uwaga! Jeszcze przed wyborem planety możesz kliknąć na koło zębate (ustawienia) i wyłączyć muzykę.
3. Pod koniec zajęć zbierz od dzieci wrażenia, jak się im podobata praca na tej platformie.

### Zasoby:

- Platforma [kodable.com](#) [link-1] i [tutorial](#) [link-2]



[link-1]



[link-2]

### Jeśli...

Jeśli chcesz pracować z Kodable na tablecie, możesz pobrać aplikację na urządzenia z [systemem Android](#) [link-3] (w sklepie Play od jakiegoś czasu jest niedostępna, podajemy link bezpośrednio do pliku instalacyjnego) i [systemem iOS](#) [link-4]. W aplikacji na tablet nie musisz zakładać nauczycielskiego konta ani kont dla dzieci. Tu jest dużo prościej. Uruchamiasz aplikację i grasz.

Na stronie [kodable.com](#) są również do pobrania i wydruku karty pracy:



[link-3]



[link-4]

## 30. Wakacje

### Ile czasu potrzebujemy?

45 min

### Czego się nauczymy?

**Podstawa programowa: 7.2.3; 7.3.1; 7.3.2; 7.3.3; 7.5.1.**

- Poznamy stronę [thisissand.com](https://thisissand.com), umożliwiającą rozwijanie kreatywności.
- Nauczymy się tworzyć obrazki sypane piaskiem na podany temat.
- Utrwalimy umiejętność pobierania pracy na komputer oraz umieszczania jej na padlecie klasowym.

### Co warto zrobić wcześniej?

Zapoznaj się ze stroną [thisissand.com](https://thisissand.com). Możesz skorzystać z tego tutorialu. Na klasowym padlecie wyznacz miejsce, gdzie dzieci wpiszą odpowiedź na pytanie: Jak podobały się wam zajęcia w tym roku? Lub: Co było fajne, a co było nudne?

### Kryteria sukcesu (dla ucznia):

- Wykonuję obrazek usypany z piasku.
- Pobieram pracę na komputer.
- Umieszczam ją na padlecie klasowym.
- Oceniam zajęcia komputerowe w klasie 1.

### Do dzieła!

1. Powiedz uczniom, że dzisiaj będziemy sypać piaskiem i zapytaj, co o tym myślą. Z pewnością będą zachwyceni, przynajmniej większość!
2. Zaprezentuj dzieciom stronę [thisissand.com](https://thisissand.com). Pokaż przykłady prac, które autorzy udostępnili (wystarczy szarym suwakiem przesunąć na dół strony).

3. Zaproś do stworzenia wakacyjnego obrazka.
4. Potem zapiszcie swoje prace na komputerze i umieśćcie na klasowym padlecie.
5. Czas na podsumowanie. Wykorzystajcie padlet do podsumowania zajęć w tym roku.
6. Udanych wakacji!

## Zasoby:

Strona [thisissand.com](#) [link-1] i [tutorial](#) [link-2]



[link-1]



[link-2]

## Jeśli...

Jeśli chcesz pracować na tablecie, możesz ściągnąć aplikację, gdyż ta strona dostępna jest zarówno na urządzenia z [systemem Android](#) [link-3], jak i [systemem IOS](#) [link-4].



[link-3]



[link-4]

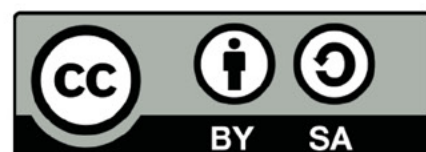
Lider



Partner



Politechnika Łódzka



Projekt współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014 – 2020.



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego

